

УДК 141.319.8/333+279.99А

Н. О. Стратонова

кандидат філософських наук, доцент,
доцент кафедри філософії

Національного університету водного господарства та природокористування

АНТРОПОЛОГІЯ ВІДЕОГРИ: СОЦІОКУЛЬТУРНИЙ АСПЕКТ ФОРМУВАННЯ ІДЕНТИЧНОСТІ

Кінець ХХ століття 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» й «наукової» міфологізації терміна в повсякденному дискурсі. «Віртуальне», яке першопочатково позначало суто фізичні явища та процеси, змінило свою площину, утративши на якийсь час семантичну глибину та специфіку своєї складності. Процес перетворення комп'ютерної мережі на комунікативний простір був неочікуваним, а його ефект – непередбачуваним для перших ідеологів концепції інформаційного суспільства (Д. Белла, Й. Масуди, Д. Тапскота, Т. Стоун'єра).

Що стосується, власне, самої комп'ютерної гри й проблеми ідентифікації людини в ній, варто зазначити, що більшість робіт західних науковців присвячені технічним, а не гуманітарним аспектам. Основні підходи до дослідження комп'ютерних ігор в Україні з гуманітарного погляду – психологічні. У них розглядається проблема формування залежності від комп'ютерної гри та психологічні передумови ігрового процесу (В. Чарушнікова, М. Гарагуля, О. Макаренко, О. Постова, Т. Пеккер Т. та ін.). Серед російських дослідників комп'ютерних ігор доцільно згадати Д. Галкіна. Так, зокрема, у статті «Комп'ютерні ігри як феномен сучасної культури» науковець використовує міждисциплінарний підхід і розглядає відеогру як складний, багатограний феномен, що має у своєму підґрунті історично-культурний, естетичний, комунікативний, філософський, прагматичний та етичний виміри [1].

Серед західних дослідників віртуальних комп'ютерних ігор, які використовують гуманітарний підхід, варто відмітити О. Геллоуея, який займався витоками комп'ютерних ігор, проблемою реалізму в них і співвідношенням феноменів віртуальних комп'ютерних ігор і театру [8]. Дж. Фромм займалась вивченням змін у структурі дозвілля дітей із розповсюдженнями комп'ютерних ігор [7]. Проблеми наявності нарративу в віртуальних комп'ютерних іграх вивчали у своїх працях Дж. Джуул [9, с. 10] та А. Ліндлі [11].

Разом із тим у роботах дослідників усе ще залишається місце для вивчення самоідентифікації геймера в грі, відсутнє співвідношення віртуальної гри з феноменом гри загалом і з традиційними культурними реаліями, такими як міфологія та ритуал. До того ж недостатнім є вивчення комп'ютерної гри як культурного тексту. Отже, вважаємо, що ця тема є актуальною й потребує свого подальшого дослідження.

Метою статті є аналіз особливостей формування ідентичності в комп'ютерному ігровому просторі. Ураховуючи надзвичайно розгалужену класифікацію комп'ютерних ігор, ми зупинились на двох їх типах – ММОРПГ (масові рольові он-лайн ігри, які передбачають багато користувачів) і РПГ (комп'ютерні рольові ігри, у яких наявність багатьох користувачів не обов'язкова). Ці типи ігор, на нашу думку, більш повно відображають етапи формування ідентичності геймера.

Завданнями статті є такі:

- окреслити основні характеристики поняття «віртуальна комп'ютерна гра», проаналізувати особливості ММОРПГ і РПГ-ігор;
- охарактеризувати процес самоідентифікації гравця в символічному просторі гри;
- розкрити типи ідентичності суб'єкта як вияв множинності в просторі віртуальних комп'ютерних ігор.

Фундаментальним фактом стосовно комп'ютерних ігор є те, що вони існують для того, щоб у них грали. З-поміж ба-

гатьох досліджень, присвячених цій темі, виділяються два основних питання. Перше: у чому полягає природа комп'ютерної гри – у діяльності чи в практиці? Чим комп'ютерна гра відрізняється від гри в її звичному розумінні? Друге: як саме гравець ідентифікує себе під час процесу гри, а також як саме він використовує набутий досвід у реальному житті.

З-поміж підходів до гри найбільш важливою для нас є ідея про те, що гра в її природному розумінні відокремлюється від інших видів діяльності тим, що Й. Хейзінга назвав «магічне коло». В основі цього виду діяльності знаходиться домовленість діяти згідно із задалегідь встановленими правилами [6].

Поняття «віртуальна комп'ютерна гра» потрібно розглядати використовуючи міждисциплінарний підхід, адже сама комп'ютерна гра – феномен складний і багатограний. Це поняття має філософсько-культурологічне, естетичне, етичне, інноваційно-освітнє, соціально-комунікативне та інші підґрунтя. Д. Галкін справедливо зазначає, що «комп'ютерні ігри є частиною широкого світу ігор зі своєю історією ігрових форм та особливим змістом досвіду, що його набуває людина в грі» [1]. Вони є частиною групи явищ, пов'язаних із гібридизацією художніх і технологічних об'єктів. Власне, сама комп'ютерна гра і є тим техніко-художнім гібридом, у якому технологічна основа є не лише інструментом для створення художнього продукту, а включена в художній зміст і естетику твору. Недооціненим на сьогодні є і культурологічний аспект сучасних комп'ютерних ігор як феномена електронної культури – явища кінця ХХ – початку ХХІ ст., пов'язаного з інтенсивним розвитком інформаційно-комп'ютерних технологій. У цьому контексті ґрунтовний аналіз віртуальних світів комп'ютерних ігор дав би змогу краще дослідити цю нову галузь сучасної культурології.

Комплексна міждисциплінарна концептуалізація поняття гри надає можливість експлікувати його на феномен віртуальної комп'ютерної гри. Цей підхід не надає можливості обмежитись лише розважальною сутністю ігрової активності, адже будь-яка гра, у тому числі й віртуальна, є універсальним механізмом пізнання, творчості, самовираження, освоєння світу. Комп'ютерна гра як техніко-художній гібрид [1] набула нових естетичних рис, і це відкриває широкі перспективи для її філософського дослідження.

Процес формування ідентичності є двобічним: з одного боку, референтні групи впливають на самоідентичність особистості, з іншого – самоідентичність особистості є критерієм вибору групи з певною субкультурою. При цьому важливими критеріальними характеристиками групової субкультури є не всі, а лише ті, що відповідають значимим цінностям.

Ураховуючи змістовий характер комп'ютерної гри та специфіку віртуальних ігрових світів, можна виділити два параметри впливу на самоідентифікацію гравця: наявність/відсутність елемента розвитку ігрового персонажа; 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.

Як референтні субкультури в контексті дослідження розглянемо молодіжні ігрові спільноти, зорієнтовані на рольові ігри (RPG). Вибір цієї категорії зумовлений особливостями її характеру. По-перше, молодіжні RPG-спільноти виникають стихійно, самоорганізовано, мають широке розповсюдження в сучасному світі. По-друге, ці спільноти існують як у реальному, так і у віртуальному просторах, ві-

дображаючи всю можливу різноманітність цих субкультур і зберігаючи специфіку рольових ігрових спільнот. Диференціювати характеристики цих субкультур можна виходячи із самої сутності гри. Виділимо два плани буття особистості в самій грі: план реальних дій, вчинків, переживань і план ігрових (віртуальних) образів, відносин, дій, вчинків. Важливо зрозуміти в цьому контексті, наскільки сильно віртуальний ігровий план впливає на самоідентифікацію особистості.

З-поміж основних характеристик, які об'єднують усі віртуальні комп'ютерні ігри, виділимо **імерсію**, що полягає у втраті відчуттів зовнішньої реальності й зануренні у віртуальне оточення (т. зв. візіонерство). Власне, через імерсію користувач сприймає віртуальне оточення як «справжнє». У цьому контексті можна розрізняти дієгетичну імерсію, де гравець заглиблюється в сам процес гри на комп'ютері, та інтрадієгетичну (ситуативну) імерсію, де гравець занурюється в гру, у її просторовий і наративний простір. Імерсія тут виявляється в тому, що гравець захоплюється відеогрою так само, як читач захоплюється читанням книги або глядач – переглядом фільму. Інтра-дієгетична імерсія у відео-гри, завдяки атрибутиці останньої, дає гравцю змогу глибоко зануритись у простір пережитого досвіду гри.

Комп'ютерний світ, завдяки імерсії, стає світом візіонерського переживання з власною казуальністю й темпоральністю. У результаті віртуальна реальність стає культурно-детермінованою формою сприйняття та конструювання, сповненою відомими користувачу образами тієї чи іншої культурної традиції (наприклад, середньовічний антураж фентезійних комп'ютерних ігор). Багато комп'ютерних ігор пропонують нетривіальну форму досвіду – яскраві візуальні переживання, об'ємний звук, «казкові» світи в 32 млн кольорів і музику. Це надає їм чуттєвої достовірності, що дає змогу провести паралель між світом віртуальним і візіонерським. Інтеграція візіонерства у сферу віртуальної реальності допомагає гравцю «перенестись» від щоденних турбот у віртуальний світ. Зрештою, тут можна говорити про певний терапевтичний ефект комп'ютерної гри й водночас, за О. Хакслі, про можливість «перевершити себе, свою самоусвідомлювальну самість» [5], що виявляється за допомогою отримання візіонерського досвіду. Не будемо забувати й про те, що деякі комп'ютерні ігри дають змогу реалізувати прагнення «бачити себе в казковому світі» (Новаліс). Це реалізується через наявність/створення альтер-его (вибір зовнішності власного персонажа, наділення його надприродними силами та здібностями). Гра створює всі умови для того, щоб гравець повністю ідентифікував себе зі своїм героєм. Це пов'язано з тим, що персонаж гри, роль якого перебирає на себе гравець, є засобом реалізації його потреб, мотивів і цінностей. Задля характеристики геймера в процесі гри використовується термін «Я-віртуальне». Це поняття є зручним для аналізу комплексу змін, що впливають на самоідентифікацію особистості у віртуальному просторі гри, і вагомим у процесі окреслення меж реальності людини, яка моделює світ у віртуалі. «Я-віртуальне» – людина, яка відчуває ефект «присутності» у віртуальному світі комп'ютерної гри, перебирає на себе роль ігрового персонажа та діє в умовах реальності, яку можна моделювати. «Я-віртуальне» як вигадана людина й особистість має фізичні та психологічні властивості. Фізичні особливості, як правило, моделюються за допомогою створення комп'ютерного образу, роль якого перебирає на себе гравець. У силу своєї уяви гравець має можливість щось домислювати, проте фізичні параметри героя й інших об'єктів і предметів віртуального світу, як правило, є чітко заданими. Отже, «Я-віртуальне» є проекцією людини на віртуальний світ комп'ютерної гри і частково отожднюється з «Я-реальним».

Відповідно, наступним фактором впливу комп'ютерної гри на самоідентифікацію особистості є «*віртуалізація Я*». Віртуальний світ комп'ютерної гри створює альтернативне середовище для життя й 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. У противному 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 суворо окреслені ігровою програмою так, що в ній неможливо зробити щось таке, що не передбачено програмою. Відповідно, «Я-реальне» та «Я-віртуальне» на цьому етапі розділяються завдяки імерсії, більш сильному прийняттю образу віртуального Я, що посилює переживання від процесу гри. Цьому процесу сприяє елемент, властивий RPG, – «прокачування» персонажа. Цей 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.

Результатом вищезгаданої кризи є своєрідний *ескапізм* як відхід індивіда від реального буття через його симуляцію в розвагах. Ескапізм формується в умовах екзистенційного вакууму, являє собою спробу вийти з тотальної симуляції реальності, пригнаній сучасній культурі, побудови власної Я-ідентичності, що здійснюється в ситуації втрачання смислу та унеможливлення самотрансценденції. Зауважимо, що термін «екзистенційний вакуум» запроваджений у ХХ ст. В. Франклом [4, с. 242–259]. Основним його значенням є відчуття втрати смислу життя й внутрішня порожнеча. Ескапізм є 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.

Ще однією не менш важливою ознакою комп'ютерної гри є її *опція збереження/завантаження (save/load)*. Ця опція дає гравцю змогу заново переіграти, «пережити» ту чи іншу ситуацію, що для реального життя неможливо, хоча й бажано. Завдяки цьому гравець має можливість пережити як смерть, так і відродження, змінити час у грі (поставити на паузу, завантажити спочатку, перейти одразу до фіналу, прискорити чи вповільнити час), змінити ігровий простір (наближати, віддаляти об'єкти гри). У таких випадках ми спостерігаємо певну мінімізацію значення часу та простору у зв'язку з тим, що гравець «відключається» від оточуючої його дійсності. Гравець акцентує увагу на характерному для візіонерства спостереженні й непереборному бажанні продовжити цей нетривіальний досвід. До того ж реальність самої гри насичена цитатами, що відсилають до попередніх культурних традицій (наприклад, до Середньовіччя).

Структурування ідентичності означає певну цілісність і впорядкованість розсортування ідентичності як феномена функціонального та екзистенційного буття. Під час дослідження цієї проблеми варто враховувати соціальні явища та процеси. У цьому аспекті ідентичність можна розглядати у двох аспектах: «ідентичність у собі» та «ідентичність для себе».

«Ідентичність у собі» не потребує наявності зовнішнього суб'єкта (комунікатора, спостерігача). «Ідентичність у собі» породжується первинною онтологією й похідною від неї первинною аксіологією людини, що формуються в певному інформаційному полі, утвореному соціумом. Простіше кажучи, це набір певних знань і цінностей, який формує первинну картину світу й ставлення до неї. «Ідентичність для себе» – це «ідентичність у собі», що виявляється в процесі взаємодії з іншою ідентичністю. Для її вияву необхідною є соціальна взаємодія, організована групова діяльність.

Пошук комунікативної успішності здійснюється як у реальному, так і у віртуальному просторі через «пошук своїх». Причому у віртуальній реальності його здійснити набагато складніше. Це пов'язано, по-перше, з обмеженістю

територіальних і часових можливостей реального простору (у реальному просторі вибір «своєї» групи, як правило, обмежений), по-друге, з факторами великої кількості ідентичностей (цінностей), що умовно відповідають відповідним вимогам. Не будемо випускати з поля дослідження й того факту, що людина в грі перетворюється на карикатуру самої себе: вона поводить себе так само, як у реальності, проте дуже примітивно та узагальнено. Якщо людина не вміє спілкуватися в реальному житті, вона не зможе це робити й у віртуалі. Якщо в неї є проблеми із взаєминами в реалі, то в грі це виражатиметься у формі фантазмагорії. «Порятунок» гри тут виявляється в тому, що одну й ту саму ситуацію людина може програвати кілька разів (вибираючи іншого персонажа, реєструючись під іншими ніками, змінюючи аватар тощо) і в цьому процесі самовдосконалюватись, виправляти здійснені помилки, соціалізуватись. Виникає парадокс: людина вбиває багато часу на ілюзію, і ця ілюзія повинна була б порушити комунікацію в реальному житті, але часто трапляється навпаки: люди, яких часто називають «неадекватними», стають певною мірою нормальними в спілкуванні саме через те, що користувальницька гра «вчить» адекватно поводитись у колективі. Звичайно, у цьому процесі є своя інтоксикація. Людина поступово втрачає відчуття реальності, і якщо в грі вона є «суперменом», то, переносячи ці сили на реальне життя, стикається в кращому випадку з нерозумінням оточуючих.

Отже, вплив віртуальних комп'ютерних ігор на самоідентифікацію особистості є безперечним. Геймери є повноцінними представниками певних субкультур, належність до яких визначається не зовнішніми атрибутами, а станом особистості. Віртуальна гра має однакові архетипи та бінарні опозиції з міфологією. Вона виступає в якості квазіміфології, квазірелігії в десакралізованій час. Рольові ігри тією чи іншою мірою здійснюють ресакралізацію світу й водночас не порушують її духовність, а, навпаки, певною мірою відновлюють її в людей, які живуть у техногенному світі.

З-поміж основних факторів, що впливають на самоідентифікацію людини в грі, можна виділити імерсію, віртуалізацію «Я», ескапізм і опцію збереження/завантаження (save/load). Варто наголосити на тому, 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 так «утікає» до віртуальної реальності до природи й традицій, яких так часто не вистачає в сучасному світі.

Можливість керувати своїм персонажем, моделювати власний світ, давати вихід негативній енергії, заявляти про себе є джерелом утечі у віртуальний світ, певним типом відпочинку. Щоправда, не будемо заперечувати того факту, що комп'ютерна гра може стати джерелом для кризи самоідентифікації людини, результатом якої є певне розділення «Я-реального» та «Я-віртуального» на користь останнього. Розвиток особистості, суспільства й цивілізації залежить від багатьох факторів, проте безперечним залишається одне – комп'ютерній грі належить значна роль, і ця роль буде збільшуватись, що й має стати предметом подальших досліджень

Література

1. Галкин Д.В. Компьютерные игры как феномен современной культуры: опыт междисциплинарного исследования / Д.В. Галкин // Открытый междисциплинарный электронный журнал «Гуманитарная информатика». – Вып. 4 – Томск : Томский государственный университет, 2002. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://huminf.tsu.ru/e-jurnal/magazine/4/gal2.htm>.
2. Витгенштейн Л. Философские исследования / Л. Витгенштейн // Философские работы. – М., 1994. – Ч. 1. – 1994. – С. 23.

3. Кант И. Критика способности суждения / И. Кант. – М. : Искусство, 1994. – 367 с.
4. Франкл В. Доктор и душа / В. Франкл. – М. : Ювента, 1997. – 287 с.
5. Хаксли О. Вечная философия / О. Хаксли. – М. : Профит Стайл, 2010. – 384 с.
6. Хейзинга Й. Homo ludens: Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга. – М. : Прогресс-Традиция, 1997. – 417 с.
7. Fromme J. Computer Games as a Part of Children's Culture / J. Fromme // Game Studies. – V. 3. – Issue 1. – 2003. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.gamestudies.org/0301/fromme/>.
8. Galloway A.R. Gaming. Essays on Algorithmic Culture / A.R. Galloway // Social realism in gaming. – New York, 2006. – 137 p.
9. Juul J. Games Telling stories? / J. Juul // Game Studies. – 2001. – V. 1. – Issue 1. – P. 1–12. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://gamestudies.org/0802>.
10. Juul J. Half real: Videogames between real rules and fictional worlds / J. Juul // Cambridge. – MA : MIT Press, 2005. – 233 p.
11. Lindley A.C. The Semiotics of Time Structure in Ludic Space as a Foundation for Analysis and Design / A.C. Lindley // Game Studies. – 2005. – V. 5. – Issue 1. – [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.gamestudies.org/0501/lindley/>.
12. McLuhan M. Understanding Media. The Extension of man / M. McLuhan // Routledge. – London-New York, 2001.
13. Salen, Katie, and Eric Zimmerman. 2003. Rules of play: Game design fundamentals. – Cambridge, MA : MIT Press, 2004. – 672 p.

Анотація

Стратонова Н. О. Антропология видеоигр: социокультурный аспект формирования идентичности. – Статья.

Мета статті – проаналізувати особливості формування ідентичності в комп'ютерному ігровому просторі. У статті окреслено основні характеристики поняття «віртуальна комп'ютерна гра», проаналізовано особливості ММОРПГ і РПГ-ігор. Подано аналіз процесу самоідентифікації гравця й розкрито типи ідентичності суб'єкта як вияв множинності в просторі віртуальних комп'ютерних ігор.

Ключові слова: віртуальна реальність, комп'ютерна гра, РПГ, ескапізм, квазірелігія.

Аннотация

Стратонова Н. О. Антропология видеоигры: социокультурный аспект формирования идентичности. – Статья.

Цель статьи – проанализировать особенности формирования идентичности в компьютерном игровом пространстве. В статье изложены основные характеристики понятия «виртуальная компьютерная игра», проанализированы особенности ММОРПГ и РПГ-игр. Представлен анализ процесса самоидентификации игрока и раскрыты типы идентичности субъекта как проявление множественности в пространстве виртуальных компьютерных игр.

Ключевые слова: виртуальная реальность, компьютерная игра, РПГ, эскапизм, квазирелигия.

Summary

Stratonova N. O. Anthropology of video game: sociocultural aspects of the identity formation. – Article.

The purpose of this article is to analyze the particular properties of identity formation on computer gaming space. This study outlines the main characteristics of the concept of 'virtual computer game', analyzes the features of RPG and MMORPG games. The author analyzes the process of gamer's self-identification and reveals the subject's types of identity as a manifestation of multiplicity in virtual space of computer games.

Key words: virtual reality computer game, RPG, escapism, quasi-religion.