И. И. Югай   
КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК ВИД ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ПРАКТИКИ   
Работа представлена кафедрой режиссуры мультимедиа Санкт-Петербургского гуманитарного университета профсоюзов.   
Научный руководитель - доктор философских наук, профессор Т. Е. Шехтер   
В предлагаемой статье рассматривается феномен компьютерной игры, ее общие свойства и природа, принципы художественной практики. Функционирование в электронных коммуникационных средах, созданных с использованием симуляционных механизмов воздействия, открывает новые возможности для художественной деятельности, которая не может быть повторена другими средствами.   
The phenomenon of a computer game, its general features and principles of artistic practice are considered in the article. Functioning in electronic communication environments, created with the use of simulated mechanisms of influence, discovers new opportunities for art activity, which cannot be repeated by other means.   
Формы виртуальных миров, в которых ведется сегодня человеческая жизнедеятель -ность, многообразны. Процесс развития глобальных компьютерных сетей постепенно приводит к переводу все больших форм человеческой деятельности1 в виртуальную реальность и преобразованию культуры в целом. Виртуализация стала чертой современного общества. Широкое использование новых информационных и телекоммуникационных технологий, электронных средств массовой информации для модели -рования различных форм виртуальных реальностей, освоение этих реальностей политикой, экономикой, управлением, финансами , наукой, культурой и другими сфера -ми жизнедеятельности общества2 привело к образованию особой разновидности культуры - виртуальной культуры (ВК).   
Виртуальную культуру следует понимать как часть общей культуры, проявление культурной деятельности в целом. В этом смысле ВК имеет черты, общие для всей культуры3, которая понимается как характеристика материального и духовного уровня развития определенных общественно-экономических формаций, конкретных обществ, народностей и наций, а также как специфическая сфера деятельно-   
сти (например, культура труда, быта, художественная и т. д.).   
Виртуальная культура функционирует в электронных коммуникационных средах, созданных с использованием симуляционных механизмов воздействия. Полнота представления информации в созданных средах стремится к моделированию реальности бытия. Виртуальная коммуникационная среда характеризуется информационной насыщенностью и мультимедийностью представляемого материала, сетевым способом распространения информации, диалогичностью (и полилогичностью), активностью реципиента, индивидуализацией получаемой информации, отсутствием физической локации, свободой пространственного и временного упорядочивания событий и явлений.   
Использование виртуальной среды для художественной практики породило множество жанров, область функционирования которых ограничена сферой электронных технических средств, а способ художественной деятельности не может быть повторен другими средствами. На сегодняшний день можно говорить о выделении в рамках художественной культуры отдельной области -виртуальной художественной культуры.   
Виртуальная художественная культура -это совокупность жанров, погружающих зрителя в концептуально новое пространство произведения с помощью симуляции и интерактивности, на основе технических средств. Концептуальная новизна ее заключается в возможности произвольно структурировать пространство, создаваемое людьми. Ключевым свойством виртуальности является иммерсия4, т. е. включение зрителя в пространство произведения, реализуемое посредством двух основных механизмов: симуляционности5 и интерактивности. Симуляция здесь не означает копирования существующей реальности. Моделирующая функция используется для осмысления и пересоздания реальности, что значительно расширяет саму область творчества, в которую теперь включается выбор фундаментальных характеристик реальности в соответствии с творческим замыслом, в то время как реальная культура пользуется уже существующими возможностями, заложенными в физических свойствах используемого материала, в соответствии с основополагающими природными законами6.   
Характерно, что даже классические формы, такие как графика, фотография, при переносе в виртуальную среду дополняются возможностями виртуальной пластики. Так, статические плоские изображения с помощью компьютера обретают объем, на их основе создается движущееся изображение, добавление интерактивных средств управления дает зрителю возмож-ность организовывать просмотр7. Искусство, функционирующее в виртуальной реальности, ориентировано не на отражение жизни, а на создание своего инобытия. Одним из жанров художественной практики в виртуальной реальности, наглядно демонстрирующим уникальные возможности новых условий творчества, является компьютерная игра.   
Под компьютерной игрой (англ. computer game) мы понимаем организованное в соответствии с правилами игры художественное виртуальное пространство, ис-   
пользующее для организации игрового процесса компьютерную программу. Виртуальному пространству, создаваемому компьютерной игрой, наиболее точно соответствует определение, предложенное культурологом В. М. Розиным. Он рассматривает виртуальную реальность как «специфический вид символических реальностей, который создается на основе компьютерной и некомпьютерной техники, а также реализует принципы обратной связи, позволяющие человеку достаточно эффективно действовать в мире виртуальной реальности»8. Использование термина «символическая» в отношении виртуальной реальности означает, что она создается «текстом», «системой знаков». К таким виртуальным реальностям относятся как те, что созданы человеком, так и те, что возникают спонтанно, например сновидения. Виртуальная реальность компьютерной игры использует мультимедийные возможности аппаратных средств и организует игровой процесс посредством программного обеспечения, а поскольку это художественная реальность, она создается также и системой знаков.   
Компьютерная игра стремится объединить в рамках одного произведения художественную и игровую деятельности. Ставя изобразительные и выразительные задачи, компьютерные игры при этом обладают классическими свойствами игры, выделенными И. Хейзингой, а именно: они являются свободной деятельностью, которая осознается как «ненастоящая», не связанная с обыденной жизнью, не обусловливаются никакими ближайшими материальными интересами или доставляемой пользой, протекают в особо отведенном простран -стве и времени, упорядоченно и в соответ-ствии с определенными правилами9.   
В содержании художественного произведения, принадлежащего жанру компьютерной игры, эта специфика проявляется следующим образом: во-первых, любой процесс (спортивная игра, управление самолетом , военное сражение), произведение,   
избранное за основу игрового состязания, подлежит неизбежной трансформации для выделения ясных правил игры, соотнесения действий, совершаемых в реальной жизни, с возможностями внешних устройств ком -пьютера и решением графического интерфейса игры, а также для сохранения психологической атмосферы игры, требующей легкости и зрелищности. Во-вторых, компьютерные игры как жанр массовой культуры удовлетворяют потребность зрителя в фантастических и гипервпечатлениях, свойственных современному состоянию массовой культуры10. Новизна в удовлетворении этих потребностей заключается в использовании способности симуляционных механизмов достоверно и убедительно задавать виртуальным средам любые качества (свойства объектов, форму вещества и энергии и фундаментальные законы) в связи с внематериа-льностью их существования11.   
Отмеченные факторы сказываются и на функциональном проявлении компьютерной игры. Для классификации ее социальных функций наиболее точно подходит классификация, разработанная известным отечественным философом М. С. Каганом12. Одним из первых М. С. Каган обратил внимание на коммуникативную функцию произведения искусства, подразумевая под ней не просто передачу художественной информации, но своеобразную модель человеческого общения. В художественной деятельности он различал несколько форм общения: «общения художника с миром и с созидаемыми им образами, общения этих образов друг с другом, общения читателей, зрителей, слушателей и с образами, которыми населена художественная реальность, и с их творцами-художниками»13. Являясь первичной, коммуникативная функция реализуется во время контакта зрителя с произведением искусства, а остальные функции (просветительская, воспитательная и гедонистическая)14 проявляются вследствие этого контакта.   
Компьютерная игра целиком построена на контакте со зрителем (в форме игро-   
вой активности), а все остальное либо является результатом этого контакта, либо приготавливает его, либо оформляет. Компьютерная игра существует только в настоящем времени (не воспроизводится в заранее подготовленной зафиксированной фор -ме) и только в процессе общения игрока с произведением (автором произведения по сути) или другими игроками. Интерактивные и симуляционные механизмы игры позволяют продуцировать разные формы общения автора со зрителем, зрителя с произведением, зрителя со зрителями и даже автора с автором, поскольку понятие авторства в некоторых играх значительно отли-чается от классического (принятого).   
Таким образом, комплекс ее функций подчинен целям организации игрового пространства-времени и правил, их проявление ограничено состязательной или ролевой формой жанра. Любое произведение, процесс или объект, кладущиеся в основу игры, должны быть представлены как модель, имеющая набор параметров: цель игры, правила игры, условие победы, в них должно быть выявлено игровое усилие, на котором будет основываться игровая ситуация (азарт, соревнование, проявление ловкости, быстроты реакции, знаний, памяти, аналитических способностей и пр.). Функции игры направлены на удовлетворение потребностей в разрядке, развлечении, впечатлении и самоутверждении.   
Специфика выразительных средств компьютерной игры определяется их синтетической природой, объединяющей разномедийные компоненты, а также техническими возможностями реализации. Как синтетическая форма, компьютерная игра наследует богатые возможности выразительных и изобразительных средств пластических и исполнительских искусств (кинематографические, сценографические, графические и т. д.). Полнота их использования во многом обусловлена аппаратными и программными возможностями современной техники. Опираясь на данные за более чем 40-летний период становления и разви-   
тия технико-технологической базы компьютерных игр, можно утверждать, что они прошли значительный путь в развитии возможностей для полноценного использова-ния изобразительных и выразительных средств. Отражение «потребностей и свойств человеческой души»15 в компьютерных играх идет как в направлении освоения возможностей классических видов искусств, так и в открытии новых форм, связанных с интерактивностью и симуляционными механизмами. Так, например, изменение характера интерактивного управления, передающее состояние персонажа, - способ выразительности, которого нет у других ви-дов искусства.   
Среди характерных свойств виртуальных сред в компьютерной игре наиболее ярко проявляются:   
Информационная насыщенность - в компьютерную игру закладывается больше информации, чем необходимо зрителю для однократного прохождения игры. Есть задания, которые можно не выполнять, места, в которые игрок может не заглядывать, поскольку они не совпадают с главной линией. Зачастую писатели и сценаристы делают несколько вариантов развития сюжета, финала, композиторы пишут по «5-6 разных по напряженности вариантов одной и той же темы»16. В играх есть возможность увидеть происходящее не через одного персонажа, а играть за противоборствующие стороны или за разных персонажей.   
Являясь целостным текстом, компьютерная игра при этом содержит сообщения с несколькими уровнями значений: художественный текст, правила игры и интерфейс. Художественный текст эмоционально насыщен, эстетически богат, его язык аллегоричен и аллюзивнен17. Правила игры включают в себя сопроводительную информацию к игре, важную для ее установки на компьютер, и правила, по которым игра происходит. Интерфейс включает в себя программную часть вместе с системой управления и графическое решение представления вербальной и иконической информа-   
ции18. Поскольку используемая информа-ция разнопланова, она выражается разными типами знаков: изобразительными, выразительными, словесными и условными. Некоторые коды и каналы передачи сообщений игроку заимствованы из экранных искусств (звуковой ряд, монтажные техники, чередования планов с различными ракурсами), принцип построения интерфейса, как знаковой системы, сходен с компьютерными программами. Информационная насыщенность приводит к использованию многооконного интерфейса, окна которого, отражая отдельную информацию, меняют свое содержание и вид в зависимости от действий, произведенных в другом окне, пиктограмм, горячих клавиш, сложных разветвленных меню.   
Сетевой способ распространения информации в компьютерной игре касается двух аспектов. Во-первых, формы представления информации. Компьютерная игра использует не только последовательно-линейные, но и сложные пересекающиеся структуры. Такая форма коммуникации позволяет представлять разнообразный, многосторонний материал, дает возможность представления разных точек зрения, разных ракурсов, разных личностных позиций, с использованием разных каналов восприятия.   
Во-вторых, структуры взаимосвязи уча -стников коммуникации в этой игре. Сетевая структура означает равенство всех участников коммуникации. Сообщения и медиа-тексты распространяются по принципу «паутины», от индивида к индивиду. Противоположна ей иерархическая структура, в которой главенствующую роль играет автор, диктующий игроку условия и содержание коммуникации. Поведение игроков в многопользовательских играх не ограничено жесткими авторскими правилами и допускает максимально полилогиче-скую форму общения. Роль авторов игры в этом случае сводится к программированию, поддержке сервера, регистрации участников игры.   
Компьютерная игра расширяет возможности и содержание коммуникации людей. Она объединяет управление коммуникацией, передачу информации, коммуникацию и общение, в формах монолога, диалога и полилога, создает среду для формирования субкультур. Так, однопользовательская игра организована как интерактивный диалог пользователя (автора по сути) с игрой, в котором раскрывается содержание. В свою очередь, многопользовательские игры обеспечивают объединение игроков в совместное сотворчество или соревнование.   
Активность зрителя, участника игры, его свободная деятельность является глав -ным содержанием игры19. В зависимости от правил игры активность участника может принимать самые разные формы: творчества, сотворчества, исполнения роли, соревнования, обучения, обретения символического опыта, преодоления игровых препятствий, исследования и пр.   
Индивидуализация получаемой информации достигается интерактивными возможностями, предоставляющимися игроку (настройки, выбор направления развития сюжета, развитие персонажа, проживание собственной истории игры) и особенностью восприятия - зритель ощущает себя находящимся внутри художественного пространства и получает личный символический опыт.   
Управляя временной последовательностью событий и явлений, игроки получают   
возможность переигрывать эпизоды игры, сохранять важные результаты, отменять неудачные шаги, использовать функции замедления, ускорения, остановки, сохранения, возврата времени. Эти возможности реализуются в воспитательной и просветительской функциях игры, поскольку возможность проб и повторов создает условия для освоения получаемой информации. Игроки могут исправлять ошибки, проверять свою правоту на практике либо менять свои решения. Повторяемость и многовариантность совершаемых в компьютерной игре действий превращает игру в «своеобразный тренажер человеческих навыков и умений, необходимых для решения задач человеческой жизнедеятельности»20. Компенсаторная функция использует возмож-ность управления временем для достижения психологической релаксации человека, поскольку смерть и потери, происходящие в игре, не являются необратимыми.   
Таким образом, становится возможным утверждать, что в рамках виртуальной художественной культуры формируются жанры, открывающие новые возможности для художественной деятельности. Значимое место среди них занимает компьютерная игра. Своим развитием (нелинейная драматургия, средства взаимодействия зрителя со средой, приобщение зрителя к новому языку, развитие его художественного мышления) она становится важным фактором модернизации и развития языка современного искусства.   
ПРИМЕЧАНИЯ   
1 Емелин В. Виртуальная реальность и симулякры // www.geocities.com   
2 Негодаее И. А. Информатизация культуры. Ростов-на-Дону: Книга, 2003.   
3 Кравченко А. И. Культура // Культурология: Словарь. 2-е изд. М.: Академический Проект, 2001. С. 270-271; Флиер А. Я. Культура // Культурология. XX век: Энциклопедия. СПб.: Университетская книга; Алетейя, 1998. Т. 1. С. 336-338.   
4 Негодаее И. А. Информатизация культуры. Ростов-на-Дону: Книга, 2003. С. 388.   
5 Худякова Л. А. Кинематограф и эволюция его интерпретаций // Эстетика сегодня: состояние, перспективы. Материалы научной конференции. 20-21 октября 1999 г. Тезисы докладов и выступлений. СПб.: Санкт-Петербургское философское общество, 1999. С. 89-91.   
6 Культурология: Учеб. пособие для вузов / Под ред. А. А. Радугина. М.: Alma mater, 2001. С. 52-50.   
37 1   
7 Художественный рынок: Вопросы теории, истории, методологии / Т. Е. Шехтер, А. В. Карпов, С. М. Грачёва и др.; СПб.: СПбГУП, 2004.   
8 Розин В. М. Технологии виртуальных реальностей // Традиционная и современная технология (Филос.-методол. анализ) / РАН. Ин-т философии / Отв. ред. В. М. Розин. М., 1999. С. 163.   
9 Хейзинга И. Homo Ludens: Статьи по истории культуры / Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильве-строва; Коммент. Д. Э. Харитоновича. М.: Прогресс - Традиция, 1997. С. 32.   
10 Генис А. Чудеса в решете. «Гарри Поттер» для взрослых // Звезда. 2006. № 1. С. 30-41.   
11 Новые аудиовизуальные технологии: Учеб. пособие / Отв. ред. К. Э. Разлогов. М.: Едиториал УРСС, 2005. С. 459.   
12 Каган. М. Социальные функции искусства. Л.: Знание, 1978; Каган М. С. Философия культуры. СПб.: Университет, 1996. С. 145; Каган М. С. Мир общения: Проблема межсубъектных отношений. М.: Политиздат, 1988; Каган М. С. .Морфология искусства. Л.: Искусство, 1972; Каган М. С. Искусство: Большая советская энциклопедия: В 30 т. Т. 10. / Гл. ред. А. М. Прохоров. 3-е изд. М.: Советская Энциклопедия, 1972. Ива-Италики. 1972. С. 475-477.   
13 Каган М. С., Эткинд А. М. Общение как ценность и как творчество // Вопросы психологии. 1988. № 4. С. 25-33.   
14 Каган М. С. Лекции по марксистско-ленинской этике и эстетике. С. 278-293.   
15 Бурлаков И. В. HOMO GAMER. Психология компьютерных игр. М.: Класс, 2000. С. 85.   
16 Там же. С. 124.   
17 Борее Ю. Б. Эстетика: Учебник. М.: Высшая школа, 2002. С. 160.   
18 Агеев В. Н., Узилевский Г. Я. Исследование гипертекстовых систем с позиции конечного пользователя // Пользовательский интерфейс: исследование, проектирование и реализация. 1993. № 4. С. 7-24.   
19 Хейзинга И. Указ. соч.   
20 Тимофеева Л. П. Компьютерные игры как фактор приобретения символического опыта: Дис. на соис. учен. степени канд. филос. наук: 24.00.01/ Тамбовский гос. ун-т. Тамбов, 2004.  
  
Научная библиотека КиберЛенинка: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igra-kak-vid-hudozhestvennoy-praktiki#ixzz44PY3IK8l>

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ФЕНОМЕН СОВРЕМЕННОЙ КУЛЬТУРЫ   
Денисова Алиса Ивановна - аспирантка ТГУ им. Г.Р. Державина   
Аннотация. В статье рассматриваются компьютерные игры, которые стали не только развлечением, но и носителем культуры. Они мало похожи на балетную сцену, галерейную стену или книжную страницу, но точно так же фиксируют современную мораль, этику, иллюзии, надежды и представления о прошлом и будущем большинства людей.   
Ключевые слова: игры, фантазии, виртуальный мир.   
Компьютерные игры - чудо двадцатого века. Частью поп-культуры они стали в конце 1970-х. История компьютерных игр охватывает пять десятилетий [4]. На их появление никто не рассчитывал. Для абсолютного большинства они оказались полной неожиданностью. Атомная бомба или полеты в космос в сознании обычного человека тоже не имели предыстории, но о них, по крайней мере, мечтали фантасты, хотя и относили время их появления на сотни лет вперед. У компьютерных игр в массовом сознании нет даже такой предыстории [3].   
В современном мире, компьютерные игры стали не только развлечением, но и носителем культуры. Они мало похожи на балетную сцену, галерейную стену или книжную страницу, но точно так же фиксируют современную мораль, этику, иллюзии, надежды и представления о прошлом и будущем большинства людей.   
Компьютерные игры дают людям новую уникальную возможность перенестись в мир фантазий. Раньше не было способа глубоко погружаться в нереальный мир и иметь там свободу действий. Превосходство над кино, театром и книгами компьютерным играм дает их интерактивность: игры вовлекают в совместную деятельность, игрок перестает быть пассивным наблюдателем, он активно влияет на текущие события. «Персональная» сущность компьютера освобождает от законов физики, морали и уголовного кодекса.   
Исследования компьютерных игр в современных социальных и гуманитарных науках - еще сравнительно новое направление. Редкие исследователи обращаются к истории развития этой категории игр. Несколько больше сделано в области социально-психологического изучения проблем игровой аддикции, девиации и возрастного развития [1, 2].   
Слова «компьютерная игра», как правило, ассоциируются со стрельбой и чудовищами. Затем иногда возникает вторая мысль: "Не все игры такие". Но уже сложился стереотип - говоря «компьютерная игра» или «играть в компьютер», подразумевать только один конкретный тип игр. Часто его называют - «shooter» («стрелялка от первого лица»). При всем своем визуальном разнообразии они очень схожи психологически. Пять лет назад было невозможно создать на экране персонального компьютера блеск и рябь на поверхности воды, многоточечное освещение или туман, а теперь они стали стандартными эффектами для игр. Прогресс очевиден, но он касается только видеоряда, субъективные переживания игрока остаются прежними: герой-одиночка в запутанном лабиринте уничтожает чудовищ.   
Рассказ о том, как люди играют в такие игры, состоит из двух частей: особенности зрительного восприятия игрока и наполнение виртуального мира. Деление обусловлено технологическим устройством игр: обычно они состоят из двух компонентов - "графический движок" и "игровой мир". "Графический движок" - программа, создающая у игрока эффект присутствия в виртуальном мире. "Игровой мир" - содержание этого мира. Разные игровые миры могут использовать один и тот же графический движок.   
Задача графического движка - создание эффекта присутствия в виртуальном мире. Обычно большую часть информации о мире человек получает при помощи зрения, поэтому основной вклад в создание эффекта присутствия дает компьютерная графика.   
Сложно объяснить, что такое эффект присутствия в игре человеку, никогда его не испытывавшему. Многие игроки говорят, что сливаются с персонажем в одно целое через полчаса игры. Игрок остается человеком, но вокруг него не комната, а совсем другой мир. Он точно так же его ощущает, как всю свою неигровую жизнь - реальный мир.   
Помимо компьютера, есть другие способы создания эффекта присутствия в виртуальном мире. Их так много, что в некоторых странах они стали национальным бедствием. Сегодня уход из реального мира при помощи синтетических или натуральных веществ - серьезное нарушение   
законов большинства развитых государств. Возможно, компьютерные игры существуют только потому, что никто не ждал угрозы дереализации сознания именно со стороны компьютеров. Компьютерная иллюзия меньше разрушает человеческий организм, хотя вред от повышенной нагрузки на глаза и малоподвижного образа жизни вполне очевиден. Она более управляема -игрок в любой момент может отвернуться от монитора или просто закрыть глаза.   
Люди любят разглядывать чужую смерть. Интерес к убийству, к созерцанию насильственной смерти впервые оказал влияние на государственную политику в древнем Риме: в 82 году был создан Колизей. Архетип смерти вынудил людей построить это сложное и дорогое каменное здание. Его размер 190 на 155 метров, вместимость - пятьдесят тысяч зрителей.   
До двадцатого века информацию о смерти предоставляли религия и искусство. Наука до последнего времени игнорировала процесс умирания. Став атеистом, современный человек удовлетворяет интерес к смерти из неакадемических источников - таких книг, как «Энциклопедия смерти», «Жизнь после жизни», или фильма «Лики смерти». Компьютерные игры - новый уровень реализации архетипа. «Shooter» дает возможность пережить свою и чужую смерть столько раз, сколько человеку нужно.   
Раньше большинство западных психологов и философов считали, что нормальный человек представляет смерть и рождение как уникальные события в своей жизни. Популярность таких компьютерных игр, как «shooter» говорит о том, что современный человек легко и комфортно принимает концепцию множества смертей и рождений одной личности.   
Насилие в реальной жизни существует, и, возможно, игры лишь отражают тот градус реального насилия, который существует в обществе. Из этого следует, что человеку необходимо в определенной мере быть готовым и к роли жертвы, и к роли насильника. Следовательно, вполне возможно, что опыт виртуального насилия в электронных играх станет полезным для осознания этих сложных вещей. Особенно мужчинам, естественная агрессивность которых может и должна стать позитивной силой в способности конкурировать, преобразовывать мир и справляться с собственными порывами к насилию (хотя бы просто разряжая их в игре, а не в жизни). Интересно, что исследования психологов подтверждают связь насилия в игре и пола человека. Мальчики куда в большей степени интересуются такими аспектами игры, как борьба, противоборство, насилие и связанные с ними героизм (герой, конечно, мужчина), а также возможность катастрофического исхода игры. А вот девушек скорее привлекает полезность и красота игры, а также возможность интересного общения. Тем не менее компьютерная игра - это отличная альтернатива наркотикам, алкоголю и прочим более вредным формам развлечений.   
В ближайшем будущем значительно изменятся типичные представления людей о приятном времяпрепровождении за персональным компьютером. Произойдет это в основном за счет массового распространения Многопользовательских Интерактивных Виртуальных Сред и Эротических компьютерных игр.   
Попытки создать Многопользовательские Интерактивные Виртуальные Среды предпринимались и раньше, но широкого распространения не получили. Возможно, это объясняется тем, что пропускная способность информационных сетей не позволила создать эффект присутствия на приемлемом для игрока уровне и правила игры были недостаточно разработаны [3].   
Развитие игр продолжается. Чем совершеннее техника, тем меньше она накладывает ограничений - тем точнее будут популярные игры отражать потребности и свойства человеческой души. Нет сомнений, что новые игры позволят более определенно говорить об отношениях сознания и бессознательного, о зрительном восприятии и архетипах, о неясных и неочевидных явлениях в психике, на которые пока просто никто не обращает внимания. Во всяком случае на сегодняшний день компьютерные игры - самый новый источник информации психологического характера. Компьютерные игры стали одной из наиболее крупных и развитых областей практического применения психологии: они интенсивно используют психологические знания и методы, а современный человек чаще играет, чем участвует в политических выборах или обращается к психотерапевту.   
Культурологическое исследование, неизбежно приходит к этико-философским проблемам. Дальнейшие систематические междисциплинарные исследования нового типа игрового опыта необходимы для его социализации и интеграции в общий контекст современной культуры как пространства личностного и социокультурного развития.   
Литература:   
Кафаи Э. Игра и технология. Изменение реалий, новый потенциал // Игра со всех сторон. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003.   
Провензо Ю. Электронно-опосредованные игровые ландшафты // Игра со всех сторон. М.: Фонд «Прагматика культуры», 2003.   
Бурлаков И. Психология компьютерных игр М.: Независимая фирма «Класс», 2000.  
  
Научная библиотека КиберЛенинка: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-fenomen-sovremennoy-kultury#ixzz44PYAZda7>

Леонид Бондарь   
(Калининград)   
КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА КАК ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЙ ПРОЕКТ   
Когда человек перестает читать книги, он начинает играть в компьютерные игры. В первую очередь это касается подростков, для которых книга утратила не только рекреационное, но и образовательное значение. Для современного геймера чаще всего культура реального мира замещается культурой виртуальной, а игра имеет только рекреационную функцию. Однако во время игры человек готов усваивать новую для него информацию, а какой она будет, зависит от контента игр. Человек, заинтересованный в прохождении игры, может выучить, помимо правил игры, еще и историю игрового мира, его географию, физику, механику, философию, литературу. К сожалению, такие знания малоприменимы в реальной жизни.   
Подросток не будет играть в специальные обучающие программные продукты, которые ориентированы в первую очередь на детей от трех до десяти лет. В этих продуктах на первое место поставлено обучение, а не геймплей, поэтому в такие игры играть неинтересно. В настоящее время почти не прилагается усилий для создания компьютерных игр, наполненных культурным, литературным или лингвистическим контентом, тогда как технические возможности вполне позволяют создавать такие игры. Жанр игры с контентом подобного типа может зависеть от разработчика и особенностей рынка, но некоторые основополагающие параметры останутся неизменными.   
Например, игровой процесс помещается внутрь культурного пространства Серебряного века, а игровой фокус формулируется следующим образом: «Герой, управляемый игроком, путешествует по миру   
Серебряного века, встречается с ключевыми представителями литературы и с героями произведений, выполняет их задания, исследует игровой мир». Подобная игра должна быть наполнена текстом — как вербальным, так и визуализированным, озвученным, замененным действиями игрового персонажа. Сюжетная составляющая игры может быть заимствована из произведений поэтов и писателей Серебряного века. Кроме того, в структуре игры будет необходима энциклопедия, позволяющая в любой момент игры обратиться к компетентному справочному материалу, составленному литературоведами и лингвистами. Игра способна иметь несколько уровней сложности, которые условно можно соотнести с «уровнями прочтения». Так, «наивное» прохождение игры не потребует от игрока специальных знаний, однако в этом случае он познакомится лишь с минимальной частью игрового мира. Для полного погружения в игру может потребоваться не только освоение справочных материалов, представленных во внутренней энциклопедии, но и неоднократное прохождение игры. Такая игра также может быть снабжена контрольным материалом, что позволит использовать ее в учебных заведениях.   
Одной из основных проблем при создании компьютерной игры подобного типа может стать нежелание разработчиков браться за проект как за коммерчески невыгодный, поскольку его потенциальные пользователи ограничены преимущественно носителями русской культуры или желающими к ней приобщиться. Следовательно, проект будет нуждаться в сторонней поддержке и финансировании.  
  
Научная библиотека КиберЛенинка: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternaya-igra-kak-obrazovatelnyy-proekt#ixzz44PYF7sSr>

<http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-fenomen-sovremennoy-kultury>

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК ФАКТОР КИБЕРСОЦИАЛИЗАЦИИ ЧЕЛОВЕКА В XXI ВЕКЕ   
В.А. Плешаков, доцент Московского педагогического государственного университета, канд. пед. наук,   
В.В. Наместников, магистрант   
Гейминдустрия в последние десятилетия XX в. стала новой, активно развивающейся отраслью промышленности, занимающейся созданием и распространением видеоигр — компьютерных и консольных, а также игр для сотовых телефонов и смартфонов.   
Компьютерная игра сегодня является мощным фактором социализации человека в современном мире. Миллионы людей, становясь адептами тех или иных продуктов гейминдустрии, обретают новый статус — геймер — человек, играющий в компьютерную игру или на игровой приставке. Посредством игры геймеры удовлетворяют потребности в релаксации, в приобщении к референтной группе и т.д. Нередко они обретают игровую кибераддикцию, в контексте которой трансформируется и даже деформируется личность. Однако существуют такие игры, которые помогают решить проблемы и задачи различного профиля (например, имитационные игры, игры-тренажеры). Тем не менее большинство из существующих компьютерных игр скорее способствуют развитию зависимости от них.   
Любые предпочитаемые геймером игры способны в той или иной степени повлиять на его отношение к миру, к себе и к другим людям, могут содействовать изменению интересов, развитию многочисленных способностей человека. Так, важно отметить, что компьютерные игры являются, например, фактором развития стратегического мышления и когнитивных способностей. Большая часть компьютерных игр способна повлиять на изменение самосознания геймера, часть игр влияет на изменения в его поведении, они могут даже являться фактором развития агрессии. Геймеры зачастую идентифицируют себя с собственным игровым персонажем той или иной компьютерной (консольной) игры, создавая тем самым кибер-альтер-эго.   
Компьютерные (и/или консольные) игры могут быть классифицированы по нескольким признакам:   
• жанр — игра может принадлежать как к одному, так и к нескольким жанрам, а в особых случаях быть первооткрывателем нового жанра или быть вне всяких жанров;   
• количество игроков и способ их взаимодействия — игра может быть однопользовательской, рассчитанной на игру одного человека, или массовой многопользовательской онлайн-игрой (ММО), рассчитанной на одновременную игру нескольких человек на одном киберустройстве или на разных по сети;   
• визуальное представление — игра может использовать графические средства оформления (более популярны) или, напротив, быть текстовой (менее популярны); она может быть двухмерной   
(менее популярны) или трехмерной (более популярны); существуют также и звуковые игры (не популярны), в которых вместо визуального представления используются звуки.   
• игровая платформа — игра может принадлежать к одной платформе или быть мультиплатфор-менной.   
Такое разнообразие игр привело к тому, что некоторые аналитики предлагают рассматривать компьютерные (и/или консольные) игры как отдельную область современного искусства.   
В контексте теории киберсоциализации человека компьютерные игры рассматриваются нами как макрофактор (массовые многопользовательские онлайн-игры, являющиеся сетевым развлечением для большого количества геймеров) и мезофактор (компьютерные и/или консольные игры, создающие социализирующее киберпространство «виртуальных миров» для геймеров) киберсоциализации.   
Наибольшую популярность компьютерные игры приобрели среди молодежи, для которой игра стала важной частью жизни, так сказать, «виртуальным полигоном» для проявления своей самостоятельности, составляющей общения и даже образовательным ресурсом. Для редко играющих юношей и девушек — это скорее развлечение, нежели способ просто удовлетворить свое любопытство, ощутить собственную успешность.   
Возникают и развиваются субкультуры геймеров. По некоторым компьютерным играм проводятся как любительские, так и профессиональные соревнования по всему миру, относящиеся к области киберспорта (где геймер становится уже прогеймером — профессиональным игроком).   
Особое место в субкультуре геймеров занимают представители старших возрастов ввиду своего «взрослого статуса». Их нередко воспринимают как «заигравшихся стареющих юнцов», бездарно тратящих время на подобное развлечение. Однако нередко «возрастные геймеры» играют в ММО не только ради подобной организации своего досуга (хотя гейминдустрия онлайн-проектов зарабатывает именно на возрастных игроках, вкладывающих деньги в развитие своего игрового персонажа), но и с целью заработка реальных денег, продавая игровую валюту и предметы «виртуального мира» и зарабатывая на этом состояния.   
Особо стоит упомянуть о том, что ММО, все более набирающие популярность среди многих продуктов гейминдустрии, имеют множество сходств с традиционными компьютерными играми, имея свои ключевые отличия, основными из которых являются следующие.   
• Сообщества геймеров. ММО обеспечивают принцип социальной вовлеченности игроков. Многие ключевые квесты (задачи) или миссии в игре могут быть выполнены только при игре в команде (иногда требуется определенная численность игроков, иногда — перераспределение ролей в группе). Для этого геймеры объединяются в группировки (кланы, альянсы).   
• Бесконечность игры. Разработчики фокусируются на аудитории геймеров, играющих постоянно, и разрабатывают игры, в которых нет максимально достижимого предела развития. Игра постоянно обновляется, в нее добавляются новые игровые зоны, возможности и т.д. Фактически такая игра бесконечна. Бесконечность игры проявляется еще и в потенциальной бессмертности персонажа, созданного геймером: он не может «умереть навсегда»; умерев, он возродится и продолжит игру, пока геймер будет проявлять к ней интерес. «Смерть игрового персонажа» возможна только как решение геймера, удалившего его, или в результате его длительной неактивности в игре для многих игровых проектов — это полгода-год реального времени.   
• Игровая валюта. Экономика ММО основана на игровой валюте, которую нередко можно купить за реальные деньги. Игровая валюта расходуется геймером на приобретение различных игровых ценностей. Получить их бесплатно возможно, но понадобится много времени или действий. Кроме того, существуют уникальные предметы или улучшения, которые доступны только за деньги, но, обладая ими, можно продвинуться в игре или получить особый статус.   
В социально-психолого-педагогическом плане нам важно понимать, что компьютерные (и/или консольные) игры создают условия для:   
• относительно социально контролируемой социализации человека, поскольку становятся для геймеров особым пространством-средой киберсоциализации; при этом контекст киберсоциализации в них естественно определяется процессом и результатом воспитания (социальным, семейным, религиозным, контрсоциальным, коррекционным) конкретного геймера в условиях реальной жизнедеятельности;   
• относительно направляемой социализации человека путем влияния на организацию его жизнедеятельности через жанровую принадлежность, направленность игры, частоту ее использования и степень значимости для личности;   
• стихийной социализации человека, так как влияние контекста взаимодействия и киберкоммуникации с игровыми персонажами и партнерами по игре имеет относительно спонтанный характер, детерминируется настоящей деятельностью человека, его интересами, настроением, желаниями, ожиданиями и т.д.;   
• самоизменения человека в процессе игры в компьютерные (и/или консольные) игры, которое может быть как позитивным, так и негативным; позитивное самоизменение геймеров происходит за счет конструктивного использования возможностей игровых миров для удовлетворения актуальных личностных потребностей; отдельно стоит упомянуть воспитательный и образовательный потенциал компьютерных (и/ или консольных) игр: формирование навыков стратегического и тактического планирования, менеджмента и т.д.; негативное самоизменение геймеров возможно в процессе формирования зависимости от компьютерных (и/или консольных) игр.   
В результате самоизменения человека в процессе игры в компьютерные (и/или консольные) игры происходит (или не происходит) формирование общей киберкультуры (культуры киберсоциализации) личности, а также культуры взаимодействия в киберпространстве и культуры киберкоммуникации.   
Литература   
1. Мудрик А.В. Социализация человека: учеб. пособие для студентов высш. учеб. заведений. 3-е изд., испр. и доп. М.: МПСИ, 2011.   
2. Плешаков В.А. Теория киберсоциализации человека: монография / под общ. ред. чл.-корр. РАО проф. А.В. Мудрика. М.: МПГУ; «Homo Cyberus», 2011.   
3. Наместников В.В. Компьютерные игры как фактор киберсоциализации геймеров // Глобальный научный потенциал. 2012. № 10 (19).  
  
Научная библиотека КиберЛенинка: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-faktor-kibersotsializatsii-cheloveka-v-xxi-veke#ixzz44PYUVoo9>

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ КАК СРЕДСТВО ВХОЖДЕНИЯ В ВИРТУАЛЬНУЮ РЕАЛЬНОСТЬ [1]   
Lopatinskaya Tinatin Davidovna   
Teaching assistant of the Philosophy Department, Astrakhan State University dom-hors@mail.ru   
COMPUTER GAMES AS A MEANS OF ENTERING THE VIRTUAL REALITY [1]   
Аннотация:   
В статье рассматриваются компьютерные игры как средство вхождения в виртуальную реальность. По мнению автора, в современной действительности, в процессе глобального распространения и внедрения виртуальных технологий во все сферы жизнедеятельности общества, произошло формирование единого пространства виртуальной реальности. В свою очередь, компьютерные игры отражают стремления людей преодолеть противоречивость и разорванность новой среды обитания и достичь его целостности и согласованности.   
Ключевые слова:   
виртуализация, компьютерные игры, пространство виртуальной реальности, сеть Интернет.   
Summary:   
The article considers computer games as a way of entering the virtual reality. According to the author’s opinion, in the modern reality during the process of the global spread and adoption of the virtual technologies in all the spheres of social life, there has been formed a united space of the virtual reality. In turn, the computer games reflect people’s aspiration to overcome discrepancy and disintegration of the live environment and make it integral and coordinated.   
Keywords:   
virtualization, computer games, space of virtual reality, Internet.   
В современную эпоху в процессе постоянного совершенствования, глобального распространения и внедрения виртуальных технологий во все сферы жизнедеятельности общества, произошло рождение единого пространства коммуникативной виртуальной реальности - сети Интернет. Это пространство уже давно стало привычным, необходимым для молодого поколения неотъемлемым от него самого.   
При этом необходимо отметить, что сущность самого процесса виртуализации, а также конкретные средства перемещения объектов культуры в виртуальное пространство, в современной науке еще не имеет достаточной разработанности и требует всестороннего анализа.   
В рамках данной работы мы рассмотрим одно из наиболее наглядных средств вхождения в виртуальную реальность - компьютерные игры, которые не только отражают стремления людей преодолеть противоречивость и разорванность новой среды обитания и достичь его целостности и согласованности, но и предоставляет подобную возможность в пространстве их иллюзорных комплексов.   
Нельзя не подчеркнуть, что различные проявления виртуальности всегда присутствовали в жизни индивидов, однако, именно сегодня пространство коммуникативной виртуальной реальности становится неотъемлемой характеристикой, во многом определяющей специфический образ современного общества. По словам основателя Майкрософта Б. Гейтса, «характерная особенность нашего периода истории в том и заключается, что информацию мы изменяем и обрабатываем совершенно новыми способами и гораздо быстрее» [2, с. 21]. Так, столь бурное развитие виртуальных технологий привело к необходимости перехода от реальных способов передачи и освоения информации к виртуальным.   
Сегодня существует бесчисленное количество разнообразных игр, которые подразделяются на несколько видов, каждый из которых выступает своеобразным выражением сознательных и неосознаваемых потребностей, желаний, стремлений игроков.   
Проведем анализ наиболее известных видов компьютерных игр для определения специфики этого нового типа и его последующей характеристики в контексте современной культуры.   
Одним из самых распространенных видов компьютерных игр являются «стратегические». Они расширяют кругозор, развивают мышление, улучшают память, точно так же как прототип данного вида игр -шахматы. Огромным преимуществом стратегий является то, что они предоставляют игроку возможность почувствовать себя лидером, наделенным властью, но одновременно с этим освобождают его от той ответственности, которой имманентно наделена реальная власть в реальной действительности.   
Например, «StarCraft» представляет собой компьютерную игру в жанре стратегии в реальном времени, которая впервые была выпущена в 1998 г. В этом же году игра получила премию «Origins Award» в номинации «Лучшая компьютерная игра» в своем жанре - признана самой продаваемой игрой 1998 г. С каждым годом она приобретала все большую популярность в игровом мире и благодаря своим возможностям уже через несколько лет завоевала культовый статус.   
Разработчики «StarCraft» создали многомерную виртуальную вселенную, которую населяют три противоборствующие расы: Терраны, Протоссы и Зерги. Игроку предлагается выбрать персонажа-   
представителя одной из рас, с которым он будет идентифицировать себя в игре. От выбора стороны зависит вся дальнейшая игровая стратегия, поскольку каждая раса отличается внешним видом, характеристиками, ведением боя и т.д. Однако при существенных различиях ни у одной из рас нет превосходства, каждая из сторон уравновешивает силы за счет каких-либо выдающихся свойств. Например, Протоссы имеют в распоряжении более мощное оружие, Зерги обладают высокой скоростью нападения и превосходят численно и т.д. Принимая стратегически правильное решение в режиме реального времени, игрок не имеет возможности размышлять, ему приходится решать мгновенно, что достаточно сложно. «StarCraft» вынуждает игрока думать многофакторно, нелинейно, вырабатывать стратегическое мышление, постепенно развивать способность к планированию собственных действий.   
Особой эстетической чертой «StarCraft» является подчиненность игровому пространству. Игра не может выйти за границы собственного протекания. Динамика персонажа в виртуальном мире, создаваемая технической визуализацией данных на экран компьютера, является базовой составляющей всего игрового действия. Эффект реальности виртуального пространства создается благодаря режиму реального времени. Пространство игры весьма абстрактно. Оно наполнено набором формальных объектов, создающих иллюзию реальной действительности. Виртуальный мир «StarCraft» наполнен особым значением, поскольку вторгается в индивидуальный мир личности игрока, направляя его, ставя перед ним главную цель - уничтожить противника. Она вызывает в индивиде противоречивые чувства: притягивает и заставляет окунаться в мир игры снова и снова, одновременно отталкивает, потому что игрок зачастую не понимает, почему он проводит в ней столько времени и от чего конкретно он получает удовольствие.   
В определенной степени «StarCraft» развивает мышление игрока, заставляет логически мыслить, быстро реагировать на изменение ситуации, планировать тактику и стратегию действий. Например, в американском университете UC Berkeley введен новый учебный курс, который был составлен по мотивам игры «Starcraft: The Art of War». Курс состоит из лекционных и практических занятий, на которых изучаются основы военной тактики в рамках игры. Домашняя работа представляет собой творческое задание, связанные с анализом Video on Demand (VoD) (англ. «видео по требованию»). Математический анализ игры позволяет обучать студентов эффективному мышлению, быстрому принятию решений, а также повышает уровень теоретических навыков, что и является основной целью такого курса.   
Таким образом, с одной стороны, «Starcraft» может положительно воздействовать на индивида, поскольку игру допускается использовать в качестве универсального тренажера: «начиная от реакции и мелкой моторики рук, заканчивая стратегическим мышлением, многозадачностью, умением просчитывать возможные варианты развития событий и быстро реагировать на изменяющуюся ситуацию» [3]. Кроме того, это командная игра - учит работать в команде, координируя действия друг друга.   
Однако нельзя не рассмотреть и негативное влияние, оказываемое игрой. Одним из самых острых вопросов, предъявляемых «Starcraft» является доминирование в ней насильственного элемента. Так, министерство культуры Южной Кореи присвоило игре возрастной рейтинг «только для взрослых». Подобный статус автоматически предписывает продажу копий исключительно совершеннолетним лицам и в специализированных магазинах. Специальная комиссия, комментируя свое решение, отсылает к частотным сценам насилия, жестокости, ненормативной лексики, наличествующей в игре.   
Проблема состоит в том, что виртуальное сцены, полные жестокости и насилия могут быть с легкостью перемещены в реальную действительность, поскольку, как уже говорилось, грань между двумя мирами крайне хрупка и игрок, который проводит большую часть времени в Вирте, нередко выходя из него, не сразу понимает, где он находится. Результатом подобного смещения пространств является временная неспособность адекватно оценивать собственные поступки, совершаемые в реальности. Опыт насилия, полученный в игре, не соответствует опыту насилия, присущему реальной действительности.   
Однако жестокость и насилие существует и в действительности, а присутствие их в виртуальном мире может служить лишь отражением той крайней степени ожесточенности людей в реальной жизни. И тогда, тот опыт, который игрок получает во время виртуального боя, может быть полезен ему и в жизни.   
«Ролевые игры» - один из самых популярных видов компьютерных игр. Они предоставляют игроку возможность выбрать для себя любую роль, развить в себе новые навыки, умения, черты характера, слиться воедино со своим персонажем и прожить как бы чужую жизнь. Этот вид игр пользуется большой популярностью, одновременно с этим вызывает наибольшее чувство привыкания, поскольку в процессе, как правило, происходит сильная самоидентификация с персонажем, которая при этом усиливается неподдельными переживаниями за его судьбу, порой зависящую от поступков игрока. Зачастую, у игрока в процессе игры есть возможность проецировать на персонажа свои собственные качества, или наоборот, прямо противоположные. В связи с этим и происходит такое полное слияние личности игрока и личности персонажа, что впоследствии и приводит к ощущению полной реальности игры. «Ролевые игры» в наибольшей степени выступают своеобразным способом выхода из реального мира в виртуальный.   
Проанализируем глобальную онлайновую коллективную ролевую игру «World of Warcraft», которая по официальным источникам и отчетам компании «ACTIVISION BLIZZARD» имеет статус самой продаваемой игры в мире. «World of Warcraft» была впервые запущена в 2004 г. и в первый же день побила рекорд по продажам (за 24 часа только в Серверной Америке было продано 240 000 экземпляров).   
С каждым годом популярность игры возрастала, и к 2010 г. общее количество игроков дошло до 12 000 000 чел. В 2010 г. был замечен небольшой спад активности игроков, однако это продлилось недолго. К началу 2012 г. «World of Warcraft» вновь начала набирать спрос по всему миру и на сегодняшний день является самой популярной глобальной многопользовательской ролевой онлайн-игрой.   
Так, «World of Warcraft» переносит игрока в виртуальную вселенную, где миллионы игроков объединяются в союзы и выполняют разнообразные эпические задания, способные изменить судьбу всего   
игрового мира. Искусственный мир населяют «убедительные персонажи», смоделированные разработчиками игры с помощью особой системы искусственного интеллекта и наделенные искусственным разумом, позволяющим каждому персонажу ориентироваться в игровом пространстве: общаться друг с другом, обучаться, испытывать разнообразные эмоции, а также адаптироваться к изменяющимся условиям и социализироваться в игровой среде.   
Как правило, игрок полностью идентифицирует себя с собственным игровым персонажем, «проживая» его виртуальную жизнь. Он строит героя по своему образу и подобию, при этом несколько корректируя его, убирая недостатки и прибавляя достоинства. Действия персонажа, согласно роли, в игре воспринимаются как собственные. В результате игра вызывает привыкание, что выражается в увеличении количества игровых часов, проведенных в виртуальной реальности. Игроку становится важен как сам процесс, так и результат его действий в игре, то есть он начинает воспринимать сконструируемые образы и игровые события как реальные, при этом испытывая игровые эмоции так же ярко как подлинные. В результате длительного пребывания в искусственном мире, человеческое сознание становится склонным к замещению реальных образов и событий виртуальными, совмещению личного опыта и опыта собственного персонажа, что, в свою очередь, может привести к изменениям в реальной жизни вне игры «World of Warcraft».   
Warcraft ставит перед игроком множество психологических и социальных задач, требующих активного поиска решений, тем самым стимулируя стремление к победе, прививая организационные навыки, обучая работе в команде, вызывая чувство ответственности и т.д. Необходимо отметить, что игра дает возможность познать глубину собственного потенциала (творческого, интеллектуального и других). Так, играя на англоязычных серверах можно значительно улучшить разговорный английский, поскольку в окружении игрока (квесты, интерфейс, озвучивание), как правило, нет ни одного русского слова. Такое вынужденное «погружение» в язык может быть весьма полезным. Таким образом, игра используется не только в целях развлечения, но и для обучения.   
Положительное влияние игры на человека подтверждает и последнее исследование, проведенное в Швеции, в Университете Гетеборга. Исследователь Йонас Линдерот в течение девяти месяцев изучал группу игроков играющих в «World Of Warcraft». Ученый наибольшее внимание уделял исследованию поведения игроков, а также анализу набора тех чувств, эмоций, переживаний, мыслей, которые испытывали игроки во время игры. Как говорит Линдерот: «Это не просто обычные геймеры, это ролевые игроки, которые действительно хотят чувствовать, что они находятся в другом мире. Это действительно полная противоположность всем мнениям, которые мы продолжаем слышать. Проблема не в том, что такие игроки теряют контакт с реальностью, а реальность постоянно заставляет их возвращаться и учит тому, что вымышленный мир - это плохо. Конечно, сама игра тоже далека от идеала. Механика игры делает трудным поддерживать правдоподобность такого мира. Игроки должны быть творческими и активно участвовать в вымышленном мире, создавая объяснения того, почему враги постоянно появляются снова, и как их персонажи могут общаться на больших расстояниях в мире фантазий. Это требует хорошего воображения и хорошо развитых коммуникативных навыков. Они могут использовать свои творческие способности и лингвистические навыки для поддержания их виртуального мира» [4]. Таким образом, результаты исследования подтверждают идею о том, что фантазийный компонент ролевой игры может быть активно использован в сфере образования.   
Однако нельзя не отметить и другую сторону воздействия игры «World of Warcraft» на игрока. Она зачастую полностью поглощает человека в собственное игровое пространство, замещая им реальную действительность. Игрок затрачивает все свое время на игру, он начинает в ней жить. В реальной сфере зачастую становясь рассеянным, необязательным, безучастным к окружающему. Причиной этого является то, что часть его сознания всегда остается в игре, продолжая обдумывание дальнейших действий, выработки стратегии и т.д. Привыкание к игре вызывает потребность постоянного присутствия в ней. Игроки могут сутками находиться в качестве своего игрового персонажа. Последствия подобного вживания весьма трагичны. Например, в 2005 г., в Китае, молодая девушка под игровым псевдонимом «Snowly» погибла в результате многочасовой безостановочной игры в «World of Warcraft». Причиной смерти было полное обезвоживание организма. Через неделю после известия о случившемся, для нее была организована церемония виртуальных похорон, которую задумали и провели виртуальные друзья по игре.   
Так, с каждым годом все больше и больше игроков перестают различать тонкую, порой размытую грань между игровым миром и реальной действительностью. Однако игра «World of Warcraft» выступает лишь альтернативой другим формам свободного времяпрепровождения. Нельзя однозначно утверждать, что любая другая форма досуга не может повлечь за собой подобной катастрофы.   
Таким образом, основным содержанием всех видов компьютерных игр является создание псевдореа-листической, иллюзорной, мифологизированной картины мира или, иными словами, процесс создания образа мира в человеческом воображении, а также дальнейшее его заполнение выдуманными персонажами (чудовищами и героями), королевствами и континентами, а также новыми эпохами и целыми галактиками. Компьютерные игры формируют особое отношение к миру, который не воспринимается объективно и служит только для развлечения, приводит к формированию особого вида сознания, которое создает мир иллюзий, оторванный от действительности.   
В условиях кризисности, агрессивности, напряженности современного общества все больше его членов стремится к бегству от реальности, «жизненной суеты, проблем, стрессов, усталости» [5, с. 187] в мир вымысла, грез, где «внимание индивида полностью поглощается виртуальными переживаниями, не оставляющими возможности одновременно думать о чем-то еще» [6]. В этом смысле компьютерные игры выступают своеобразным выражением желаний, инстинктов, стремлений. Но подобное стремление к развлечению ведет к тому, что индивид как бы перемещается в мир, предложенный ему компьютерными играми, и лишь здесь он чувствует себя комфортно и безопасно, свободно. Действительность же со вре-   
менем начинает восприниматься как нежелательная. Однако подобная его свобода эфемерна, сродни наркотическому трансу, она дает лишь временное удовлетворение. Реальные отношения становятся второстепенными, малозначительными, играют вспомогательную роль. Несмотря на это виртуальность снова и снова подкупает индивида совокупностью тех переживаний, которые он испытывает во время игры и которые сопровождают и мотивируют его деятельность, постоянно побуждая к дальнейшему ее продолжению и углублению.   
Сам процесс игры приводит не только к временному отвлечению от реальности, но и к постепенному нарушению чувства времени, которое возникает в результате затягивания в игру. Кроме того, время в компьютерных играх обратимо: любое действие можно при желании отменить, вернуться назад и начать сначала. Такая вероятность открывает новые возможности, привносит в человеческую деятельность больше свободы, риска, экспериментов. Игрок, примеряя на себя разные роли и ситуации получает шанс испытать сильные, порой опасные ощущения, зачастую не доступные в повседневной реальной жизни. Таким образом, мир, представленный в компьютерной игре, а в равной степени и виртуальная реальность, становится альтернативой реальному миру, в котором индивид может быть по-настоящему счастлив.   
Игра погружает индивида в виртуальное пространство, предлагает ему реальность более ясную, чем реальность его существования. Игрок переносится «душой и телом» в виртуальность, которая остается конструкцией сознания и высоких технологий, и не замечает повседневности с ее требованиями и ценностями. Отсутствие в мире объектов (в аксиологическом отношении) и перенос в мир виртуальных образов меняет сущность индивида - он не связан ответственностью, заботой, моральными требованиями и т.д. При этом он как бы подсознательно, порой вне своего желания, сравнивает эти два пространства между собой и зачастую начинает верить в иллюзию их идентичности, что нередко приводит к тому, что части первого заменяются симулякрами второго. В результате, факт такой подмены не всегда бывает выявленным, так как виртуальный мир обладает высокой степенью достоверности. И иллюзорность игрового пространства по отношению к реальному пространству является относительной, частично справедливой лишь для внешнего наблюдателя, для индивида, находящегося внутри этого пространства, исчезает даже подобная относительность, поскольку виртуальность обладает абсолютной реальностью и действительностью. Таким образом, «виртуальности как оппозиции реальности и материальности приходит конец»   
[7, с. 50]. Такая ситуация выбивает у человека все основания и порождает феномен «виртуального чело-   
века» - героя, воображаемо живущего в придуманном мире.   
Ссылки и примечания:   
1. Статья публикуется при поддержке гранта РГНФ номер 12-33-01257.   
2. Гейтс Б. Дорога в будущее. М., 1996. 312 с.   
3. Брайн И. Чему учат игры: тренировка полезных навыков [Электронный ресурс]. URL:   
http://theoryandpractice.ru/posts/963-chemu-uchat-igry-trenirovka-poleznykh-navykov (дата обращения: 14.03.2013).   
4. Онлайн-игра «World Of Warcraft» может быть полезна для подростков [Электронный ресурс]. URL:   
http://kazandoctor.ru/%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%BE%D1%81%D1%82%D0%B8/10837 (дата обращения: 15.05.2013).   
5. Баева Л.В. Информационная эпоха: метаморфозы классических ценностей. Астрахань, 2008. С. 217.   
6. Там же.   
7. Грибов И.А. Информационное общество: от виртуальной реальности к реальной виртуальности // Исторические, философские, политические и юридические науки, культурология и искусствоведение. Вопросы теории и практики. 2012. № 9 (23): в 2-х ч. Ч. II. C. 47-51.  
  
Научная библиотека КиберЛенинка: <http://cyberleninka.ru/article/n/kompyuternye-igry-kak-sredstvo-vhozhdeniya-v-virtualnuyu-realnost#ixzz44PYgaPG7>