

УДК 141.201+167.7

**ОСНОВНІ ЗАСАДИ ІГРОВОГО
МОДЕЛЮВАННЯ ОБРАЗУ НОВОЇ
СОЦІАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ В СУСПІЛЬСТВІ
ПОСТМОДЕРНУ**

**BASIC PRINCIPLES OF PLAYING DESIGN
OF CHARACTER OF NEW SOCIAL REALITY
IN SOCIETY POSTMODERN**

Окорокова В. В.,

кандидат філософських наук, доцент
кафедри всесвітньої історії та методології науки,
Південноукраїнський національний педагогічний
університет ім. К. Д. Ушинського (Одеса, Україна),
e-mail: veraok888@ukr.net

Okorokova V. V.,

Candidate of Philosophy, Associate Professor,
Department of World History and Methodology of
Science, K. D. Ushinsky South Ukrainian National
Pedagogical University (Odessa, Ukraine),
e-mail: veraok888@ukr.net

Стаття присвячена розгляду ігрового моделювання образу нової соціальної реальності в культурі Постмодерну. Головну увагу акцентовано на онтологічну притаманність гри культурі як її невід'ємної ознаки, що в умовах панування інформаційних технологій набуває певного характеру. Зокрема в статті мова йде про комп'ютерне ігрове моделювання як різновид моделювання соціальної реальності в сучасному суспільстві.

Ключові слова: віртуалізація, комп'ютерна гра, моделювання, ігрове моделювання, образ нової соціальної реальності, Постмодерн.

The article is sanctified to consideration of playing design of character of new social reality in a culture Postmodern. Main attention is accented on ontological inherentness of game to the culture as her inalienable sign, that in the conditions of domination of information technologies acquires certain character. In particular in the article the question is about a computer playing design as variety of design of social reality in modern society.

Keywords: virtualization, computer game, design, playing design, character of new social reality, Postmodern.

Простір сучасної культури носить ігровий, театралізований початок, допомагаючи дистанціюватися від повсякденності. У цих умовах формується відповідний тип особистості на основі стереотипів і нових уявлень про світ, який прагне виділити свою індивідуальність через володіння все новими і новими «гаджетами», які насправді не індивідуалізують, а лише включають суб'єкта в нескінченну споживчу гонку. Такі якості «одновимірної», пересічної людини, яка орієнтована тільки на споживання, є хорошим матеріалом для політичних, ідеологічних та інших маніпуляцій, в зв'язку з чим культура до початку ХХІ століття стає потужним ресурсом психологічного впливу.

З одного боку, типове для постмодернізму розмивання меж культури призводить до появи нових цікавих форм в мистецтві. Все середовище стає об'єктом культурної гри. З'являється безліч можливостей для залучення особистості в ігровий простір – починаючи з вуличних скульптур і закінчуючи грандіозними світловими шоу на фасадах будівель. Але, з іншого боку, при цьому сама людина масової культури в даному випадку зазвичай виступає як об'єкт, а не суб'єкт культури,

тому що сама є частиною масового проекту як своєрідної гри художника і середовища, в якій людина є мислячим посередником. На думку низки дослідників О. С. Потапової [1], Д. О. Сторубльовцевої [3], М. В. Фоміних [4], Й. Хейзінги [5], В. П. Шалаєва [6], О. Л. Яковлевої [7] подібне естетичне переживання вимагає усвідомленої потреби в культурному діалозі, невластивої людині масової культури. Хоча вона і вважає за краще розцінювати себе як значущу фігуру, якій належить визначальна, ведуча роль, вона не є такою. Адже однією з важливих характеристик гри, на думку Й. Хейзінги, є напруга. «Напруга – свідчення непевності, але і наявності шансу. У ній позначається і прагнення до розслаблення. Щось «вдається» при певному зусиллі. Елемент напруги переважає в одиночних іграх на спритність або кмітливість, таких як головоломки, мозаїчні картинки, пасьянс, стрілянина по мішені, і зростає в своєму значенні в міру того, як гра в більшій чи меншій мірі приймає характер суперництва. В азартних іграх і в спортивних змаганнях напруга доходить до крайнього ступеня. Саме елемент напруги повідомляє ігровій діяльності, яка сама по собі лежить поза областю добра і зла, той чи інший етичний зміст. Адже напруга гри піддає сили гравця випробуванню: його фізичні сили, завзятість, винахідливість, мужність і витривалість, але разом з тим і його духовні сили, оскільки він, захоплений полум'ям бажанням виграти, змушений триматися в приписуваних грою рамках дозволеного» [5, с. 30]. В цьому випадку, зазначає Д. О. Сторубльовева, парадокс сучасної «людини, яка грає» в тому, що вона шукає в грі не задоволення від напруги, подолання, а як раз зворотного [3]. Тому, виходячи з окреслених позицій проблематики метою даного дослідження є визначення основних засад ігрового моделювання образу нової соціальної реальності в постмодерному соціумі, зокрема значення комп'ютерної гри в межах даного моделювання.

Гра як унікальний феномен культури має такі характеристики, як свобода і вільний вибір, творчий характер діяльності, естетичність, символічне перетворення навколишнього світу, наявність певного часу і простору її розгортання, правил, які фіксують конкретний модус гри. Гра від гри відрізняється не ознаками (добровільність – недобровільність), а статусом людини. Саме грою створюється поле уяви і фантазії, в якому людина грає реальністю, керуючись усвідомленими або несвідомими інтересами. Гра стає способом побудови думки і філософствування, особливо в сучасності. За допомогою гри все частіше здійснюється пошук сенсу життя і суті буття, пошук значень символів навколишнього світу. В цілому гра – це необхідна стрижнева якість людського буття, те, без чого не збудувати антропології, онтології і гносеології.

Однак, все ж, зазначені вище ідеї не знімають проблеми єдиного трактування гри. Виходячи з даних переконань, О. Л. Яковлева звертає увагу на ту обставину, що парадоксальність ситуації

полягає в тому, що при будь-якому трактуванні сутності гри виникає антиномічність, коли про гру можна висловити абсолютно протилежні, але водночас істинні судження [7, с. 152].

Вчений позначає найбільш значимі з них:

1. «Игра узнаваема и непознаваема». З одного боку, людина завжди пізнає гру, що відгороджує її від життя. З іншого боку, її неможливо раціоналізувати, запроголоувати і описати як феномен, тим більше передати всю різноманітну пов'язану з нею палітру почуттів і емоцій.

2. Гра одночасно субстанціональна і акцидентальна (поверхнева). Гра має певну причетність до реального світу як специфічний «екстаз буття» (Е. Фінк), екзистенційна характеристика людини, завдяки якій формуються її здібності і розкривається багатогранність душі. У той же час гра несе на собі відбиток жартівливого, несерйозного заняття, що відбувається у вільний час заради розваги, відпочинку, проведення дозвілля «як би понарошку». Зауважимо, кожен раз невідомо, де проходить межа між серйозним і поверхневим. Кордон виявляється мінливим, а сама гра для людини нерідко серйозніша за реальне життя.

3. «Игра есть нечто и заданное, и становящееся». З одного боку, гра існує в житті людей спочатку як даність, генетична програма, екзистенціальний феномен. З іншого боку, гра є механізм варіабельний, в силу чого вона постійно відроджується і оновлюється, її можна відтворювати нескінченно і кожен раз по-новому. Людина завжди створює гру заново, навіть якщо використовує стандартний ігровий набір. «Хороша», «якісна» гра побудована на тому, що гравці породжують все нові і нові смисли і варіанти розвитку подій в грі. Таким чином, породжувані грою світи нескінченні. Протягом життя будь-якої людини з'являються нові ігри, які сприяють її становленню, розкриттю талантів, самовдосконаленню.

4. Гра є втілення волі і регламентації. Будь-яка гра представляє собою вільну діяльність, своєрідний «оазис щастя» (Е. Фінк), так як гри з примусу не існують, людину неможливо змусити грати. Людина має право вільно входити в гру і виходити з неї. Одна і та ж гра, кожен раз починаючись і розвертаючись, вже інша. Але при подібній свободі гра має обов'язковий, строгий регламент у вигляді певного часу і простору, системи правил і обмежень, які вносять порядок [7, с. 152].

Виходячи з даних характеристик гри, що органічно складають її сутність, можна стверджувати: гра як феномен культури діалектична. Про це говорять не тільки її антиномічні характеристики, але і реальні втілення. Наприклад, діяльність гравця специфічна: це виробництво реальної видимості, уявне творення і все-таки не ніщо, а породження нової «реальної нереальності» (типу віртуальної реальності). Ігровий світ одночасно проявляє себе і всередині (в уявленнях, помислах і фантазіях тих, хто грає), і зовні (як обмеженого уявного простору, межі якого

знають і яких дотримуються об'єднані гравці). Ігровий світ не існує ніде і ніколи, але при цьому він в реальності займає особливий ігровий простір і час. Цей світ має своє власне, йому властиве, іманентне сьогоднішнє. Граюча людина розуміє себе і оточуючих тільки всередині ігрового дійства. У грі існують спеціальні ігрові предмети (шахівниці і фігури, іграшки, футбольний м'яч). Всі ці атрибути надають особливого сенсу відповідній грі. Грою як реальною дією людина створює нереальний ігровий світ, що сприймається в свою чергу як надреальність, в якій живуть і в яку вірять.

Отже, гра – це: якась штучна реальність; вільна діяльність; вона має мету в самій собі; супроводжується почуттям задоволення; характеризується адогматичним ставленням до світу; забезпечує сприйняття значимого, актуального для людини; являє необхідність підпорядкування правилам, інакше гра не існує; передбачає того, хто грає, – суб'єкта гри, тобто носить суб'єктивний характер; передбачає когось або щось, з ким (чим) грають, тобто якісь суб'єкт–об'єктні відносини.

Але гра – не справжня реальність. Гравець розуміє, що його дії багато в чому умовні. Він не розчиняється в «тут і зараз», а зберігає відсторонене і навіть критичне ставлення до подій. Іншими словами, людина (а вірніше, Homo ludens – «людина граюча») не може назвати ігровий контекст по-справжньому своїм. Гра перестає бути грою, коли вона повністю замінює реальне життя. На думку О. С. Потапової, продуктивність подібного аналізу культури через її ігрові моменти не викликає сумнівів [1, с. 350]. На сьогоднішній день одна з найбільш популярних форм гри – це комп'ютерні ігрові змагання. На думку вченого, комп'ютерні ігри мають повний набір властивостей, виділених Й. Хейзінгою.

Таке розуміння гри, на думку М. В. Фоміних, і пояснює появу такого різновиду моделювання соціальної реальності, як ігрове [4, с. 71]. Ігрове моделювання – це процес відображення дійсності, або фантастичної реальності в грі. Тому ігрове моделювання визначається вченим як різновид ігрового методу, важливий інструмент розвитку мислення, пам'яті, уваги тощо, хто навчається. Здійснюється через «занурення» в конкретну ситуацію, змодельовану з певними цілями, і передбачає максимально активну позицію самих гравців.

Основними атрибутами ігрового моделювання є імітація того чи іншого аспекту людської діяльності; учасники ігрового моделювання отримують різноманітні ролі, що визначають інтереси і спонукальні стимули в грі. Інноваційна технологія ігрового моделювання володіє: досконаліми особливостями цілісності вивчення матеріалу; визначеністю спостережень; можливістю вивчення процесу / поняття / матеріалу / явища до його появи; невимушеністю; об'єктивністю [4]. Гравці створюють нове співтовариство – групу, яка найчастіше зберігає свій склад і після того, як гра закінчилася. Але збереження спільних інтересів і після отримання задоволення від участі в ігровому

полі вимагає ще більших зусиль. Та й сам процес включення–виключення з ігрового контексту вимагає напруги. Масова культура породжує споживні цінності культури індивіда, але не творить їх. Людина масової культури вважає за краще не вимикатися з ігрового простору, все одно межі реальності настільки розмиті і симулятивні, що не підлягають раціональному аналізу, єдина форма існування в подібних умовах – постійна включеність у гру.

Слід окремо відзначити категорію людей, яким гра повністю замінює реальність – люди мережі. Вся сучасна економічна система залежить від постійно зростаючих темпів споживання, так як безпосередньо пов'язана з інформаційною культурою, адже сфера виробництва не так легко включається в симулятивне поле культури. Інформаційне середовище швидко розвивається, активно бере участь у всіх процесах функціонування масової культури, продукує емоційний посыл: «Купи зараз, заплати потім», стимулюючи споживання як форму самореалізації особистості, досягнення життєвих ідеалів. «Інтернет–магазини» і «магазини на дивані» симулюють свободу вибору споживання суб'єкта, насправді обмеженого простором ЗМІ, залишаючи «за кадром» монітора або дивана більшу частину реальності. Рекламу стимулює споживача – «чим більше ви купуєте, тим більше ви економите», з'являється навіть новий термін «потраномити», що означає одночасно витратити і заощадити.

Віртуалізація життєвого простору призвела до появи своєрідного типу масової людини. В американській культурі він отримав назву Мітч Меддокс («хлопець точка ком»). Це була реальна молода людина, яка рік не виходила з дому, здійснюючи покупки тільки в мережі. Японське високотехнологічне суспільство вже зіткнулося з цілим поколінням, замкнутим у віртуальному просторі, перебуваючи в гострій соціальній самоізоляції, розчаруванні в цінностях людського суспільства – хікікоморі. Подібне покоління молодих людей, яке виросло в мережевому просторі, відчуває гостру самотність, непотрібність і повне розчуження серед багатомільйонної безлічі, оманливе об'єднання мережею.

Разом з цим власне комп'ютерні ігри володіють деякими істотними відмінностями від інших ігор. Сучасні технології надають розробникам комп'ютерних ігор унікальні можливості для створення тривимірних віртуальних світів, що володіють високим ступенем достовірності. Ці технології дозволяють майже гарантовано домогтися ефекту занурення (immersion), який полягає в тому, що користувач перестає відчувати себе зовнішнім спостерігачем і включається у віртуальне оточення, починає сприймати його як дане (або майже як справжнє). Ігри, незважаючи на протиставлення будь-якої серйозності, можуть чинити істотний вплив на реальність. Поширеність і унікальні властивості комп'ютерних ігор дозволяють розглядати їх як поле програвання сучасної культури.

Враховуючи процеси віртуалізації сучасного суспільства, О. Л. Яковлева наголошує на тому, що гра – феномен віртуального характеру: вона одночасно існує і не існує; дає творчу невидиму енергію, імпульси системи і організовує її; варіативно змінює положення цілого і не порушує його. Гра розчинена в бутті і його формах у вигляді онтологічного принципу, але при цьому вона скрізь і ніде. За своїм екзистенційним призначенням гра представляє собою унікальну, азартну, ризиковану пригоду, в рамках якої людина осягає себе, перевіряє свої можливості, тренує свій творчий хист, адаптується до навколишнього світу, намацує його межі. Гра наповнює буття людини змістом, завдяки чому можливий генезис людських якостей. Вихідний сенс гри – переживання повноти буття, практика розсовування горизонтів буття, породження нових світів. Можна стверджувати, що гра є новим проектом буття, де людина завжди сама і в той же час не рівнозначна собі, більше себе самої. Можливість такого проектування задає сенс всьому її існуванню, націлюючи на майбутнє. Гра – це зрушення в бутті в сторону набуття людиною нових якостей і ще більшої повноти, цілісності [7, с. 154].

Віртуалізація не тільки змінила сам феномен, а й те, як люди грають. Поява персональних комп'ютерів привела не тільки до трансформації всіх видів ігор, але і до появи нового типу ігор, пов'язаних з появою комп'ютерної віртуальної реальності. Остання стала таким собі простором зі своїми законами, логікою, хронотопом, в якому відбуваються ігрові події. Виходячи з цих положень, деякі мислителі стверджують, що віртуальна реальність не просто стала значною частиною нашого життя, але тепер невіддільна від реальності взагалі. У підсумку виходить, що немає більше ніякого «виходу у віртуальну реальність», а є тільки нескінченний обмін смислами між реальностями – «гра фреймів», що дозволяє в процесі транспонування знаходити абсолютно нові смисли під час «перемикання» між світами [8, с. 228]. При цьому віртуальна реальність розглядається не просто як важлива характеристика або атрибут гри, а як сама умова її існування.

Віртуальні і мережеві ігри як феномен нової віртуальної культури мають свої відмінності: дистанційність; реальна віддаленість від суб'єкта; ліберальність; дескриптивність; еkleктичність, мікшування і співіснування різних потоків інформації, стилів, напрямків; віртуальність як існування в штучно створеній реальності; фрагментарність, мозаїчність вираження; домінування візуального над словесним; інноваційність; технократичність, значимість технічних коштів (ігрові контролери Razer Hydra, Kinect, PlayStation Move і т.п.); розважальний, рекреаційний, ігровий характер (головний стимул – прагнення до розваги, множинності, різноманітності форм дозвілля); ігровий вимір концепції наративу як шляху до самоідентичності.

Знання про гру як сферу віртуальності актуалізують такі її якості, як автономність,

інтерактивність; дискретність, дистанційність, поняття про ігрові прояви віртуалізації «як яскравої обгортки об'єктивної реальності». Феномен гри в сучасних умовах швидко трансформується в нові форми, властиві інформаційній фазі розвитку світової спільноти, тоталогічного вимірювання ігрових дискретів: агональності, утилітарності, мінливості. Вводячи поняття сизигії, дослідники доводять значимість генерологічного і парсичного вимірювань гри; справедливо формулюють визначення гри як тотальності, що, розвертаючись в соціумі, здатна зберігати свою ідентичність і оновлюватися як цілісне утворення завдяки дії сизигійних механізмів [6, с. 124].

Амбівалентність як одна з ознак гри в постмодерністському суспільстві набуває абиякого вираження. Гра здатна об'єднати, міксувати стилі, ролі, маски, сконцентрувати, «склеювати», з'єднувати архаїчні форми гри і new-games. Склалася ситуація, в якій гра сама стає самоідентифікацією і ідентичністю в людині, гра стає перетвореною формою людини, захоплюючи її в світ об'єктивності і маргіналізації. Подвійна сутність гри здатна як зберігати культурні цінності та ідентичність людини в ситуації нестабільності, невизначеності, кризи суспільства, так і руйнувати їх. Але вина, звичайно, не гра, а сама людина, проявом суперечливих, сутнісних властивостей якої вона і є в світі цивілізації і культури.

Поширення віртуальних ігор відображає прагнення людини розширити можливості своєї участі в новому світі. Як зазначає М. М. Скоморох, онлайн ігри є не тільки розвагою і естетичним об'єктом, а й засобом віддаленої комунікації в реальному часі, а значить, потрапляють в один ряд з блогами, соціальними мережами, чатами і т.д. [2, с. 53].

Таким чином, проведене соціально-філософське дослідження показує, що гра, яка, як ми побачили, виступає родовою ознакою людини, в певній мірі стимулює подальші процеси включеності людини у віртуальний простір. Гра виступає як проєкт, який створюється людиною на підсвідомому рівні. Це дуже добре проявляється в розгляді ігрового моделювання через призму інноваційності. Комп'ютерні ігри дають людям нову унікальну можливість перенестися в світ ілюзій і марень. Ніколи раніше не було способу так глибоко занурюватися в нереальний світ і мати там настільки велику свободу поведінки. Перевага над кіно, театром і книгами комп'ютерних ігор дає їх інтерактивність: ігри втягують у спільну діяльність, гравець перестає бути пасивним спостерігачем, він активно впливає на поточні події.

Відтак, комп'ютерні ігри, які стали останнім часом частиною життєдіяльності людини, особливо молоді, створюють модель, прототипом якої є не тільки реальне суспільство, а часто літературні твори, кіно. Комп'ютерні ігри набули настільки важливого значення, що в наш час навіть прийнято вже говорити про комп'ютерне моделювання, яке часто застосовується з навчально-виховними цілями.

Список використаних джерел

1. Потапова, ОС., 2010. 'Компьютерная игра в пространстве культуры', *Вестник НУ им. Н. И. Лобачевского*, №4 (1), с.349–353.
2. Скоморох, ММ., 2014. 'Компьютерные игры и утопия интерактивности: на что способны геймеры?', *Международный журнал исследований культуры*, №2, с.53–60.
3. Сторублевцева, ДА. 'Кризис игрового начала современной культуры'. [online] Доступно: <https://cyberleninka.ru>
4. Фоминых, МВ. 'Игра как социокультурный феномен', [online] Доступно: <https://cyberleninka.ru/.../igra-kak-sotsiokulturnyy-fenomen-1>
5. Хейзинга, Й., 1997. 'Homo Ludens; Статьи по истории культуры', Пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича, М.: *Прогресс-Традиция*, 416 с.
6. Шалаев, ВП., Емельянов, ФГ., 2015. 'Игра в пространстве самоидентификации и идентичности человека в обществе Постмодерна', *Труды БГТУ*, №5, с.121–125.
7. Яковлева, ЕЛ., 2010. 'Игра – уникальный феномен культуры', *Вестник ОГУ*, №7 (113), Июль, с.150–155.
8. Якуба, ЯО., 2014. '«Игра» и «виртуальная реальность»: проекция идей Й. Хейзинги и И. Гофмана на современные mass-media', *Научные ведомости*, №9 (180), Вып.28, Серия: Философия. Социология. Право, с.226–230.

References

1. Potapova, OS., 2010. 'Komp'yuternaja igra v prostranstve kul'tury (A computer game is in space of culture)', *Vestnik NU im. N. I. Lobachevskogo*, №4 (1), s.349–353.
2. Skomoroh, MM., 2014. 'Komp'yuternye igry i utopija interaktivnosti: na chto sposobny gejmyery? (Computer games and utopia of interactiveness: what is gamer capable on?)', *Mezhdunarodnyj zhurnal issledovaniy kul'tury*, №2, s.53–60.
3. Storablevceva, DA. 'Krizis igrovogo nachala sovremennoj kul'tury (Crisis of the playing beginning of modern culture)'. [online] Dostupno: <https://cyberleninka.ru>
4. Fominyh, MV. 'Igra kak sociokul'turnyj fenomen (Game as sociocultural phenomenon)', [online] Dostupno: <https://cyberleninka.ru/.../igra-kak-sotsiokulturnyy-fenomen-1>
5. Hejzinga, J., 1997. 'Homo Ludens; Stat'i po istorii kul'tury (Homo Ludens; Articles on history of culture)', Per., sost. i vstup. st. D. V. Sil'vestrova; komment. D. Je. Haritonovicha, M.: *Progress–Tradicija*, 416 s.
6. Shalaev, VP., Emel'janov, FG., 2015. 'Igra v prostranstve samoidentifikacii i identichnosti cheloveka v obshhestve Postmoderna (Playing space of self-definition and identity of man in society of Postmodern)', *Trudy BGTU*, №5, s.121–125.
7. Jakovleva, EL., 2010. 'Igra – unikal'nyj fenomen kul'tury (A game is the unique phenomenon of culture)', *Vestnik OGU*, №7 (113), Ijul', s.150–155.
8. Jakuba, JaO., 2014. '«Igra» i «virtual'naja real'nost'»: proekcija idej J. Hejzingi i I. Gofmana na sovremennye massmedia («Game» and «virtual reality»: projection of ideas of J. Hejzinga and I. Hoffmann on modern mass-media)', *Nauchnye vedomosti*, №9 (180), Vyp.28, Serija: Filosofija. Sociologija. Pravo, s.226–230.

* * *